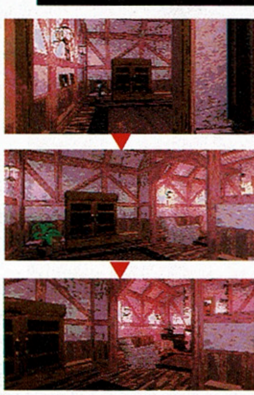
夢見館の物語

メーカー名	セガ		
発売予定日	未定	予定価格	未定
メディア（容量）	CD-ROM		
ジャンル	アドベンチャー		

MEGA-CDの機能をフルに活かしたゲームが登場。CDへのアクセスを感じさせない、流れる映像は主人公の少年の視界とほぼ同サイズで展開し、あたかもプレイヤーが実際に体験しているかのような効果を出している。映像はテクスチュアマッピングという質感を出す処理を施されたCGで描かれたものを使用している。



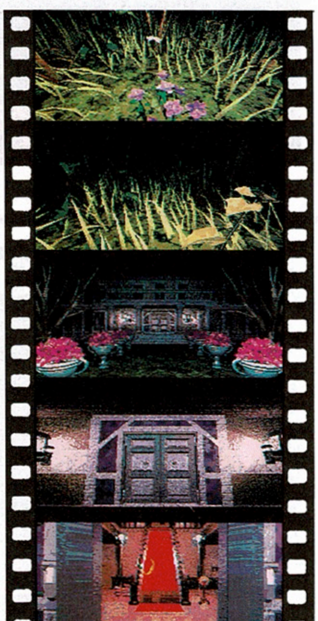
質感あふれる映像だ



実際にドアを開けて部屋に入っていくような感じの視点でゲームは進むのだ

あやしい洋館が舞台

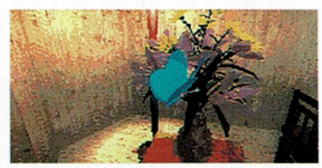
物語は2人の兄妹が、満月の夜に、ふしぎな光る蝶（チョウ）を見つけるところから始まる。その蝶に魅せられた妹は、追いかけて森の中に入っていってしまった。兄が追いかけていくと森の広場には見慣れない館があり、妹はそこに入ってしまったのだ。月夜の晩にまつわる「光る蝶が舞う夜、悪魔が人を蝶に変えて捕らえてしまう…」という伝説を思い出し、勇気を振りしぼり、妹を救うべくその館のドアをくぐるのだった。



オープニングでは兄と妹の会話で始まる。館に行くまでの映像が展開

独特の雰囲気

妹を救い出すことが最終目的で、従来のアドベンチャーゲームと異なり、見つけたアイテムの使用以外の基本的な動作はコントロールパッドの方向ボタンのみで行う。従来のようなコマンド入力やアイコン等を一切排除し、ゲームにのめりこめるようになっている。



館には人間は住んでいない。この館に来た人間は蝶にされてしまう！



これまでのメガドライブのゲームにない、実写風の映像が展開する



『メガドライブ FAN』1993 年 8 月号掲載

特報
MEGA-CD
1 仮想現実空間を体験できる

夢見館の物語

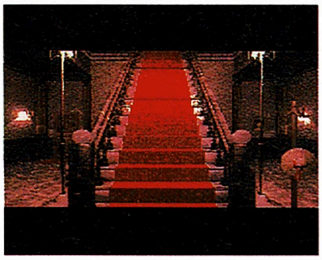
ゆめみやかた

POINT
- ●プレイヤーの視点で物語が展開
- ●取り込み画面だけのゲーム構成
- ●目と耳で体験するアドベンチャー

発売予定日	10月	ジャンル	アドベンチャー
メーカー名	セガ	継続機能	バックアップメモリ
予定価格	未　定	その他の機能	――――――
メディア(容量)	CD-ROM	現在の開発状況	65%(7月21日現在)

取り込み動画で構成された仮想現実感(バーチャル・リアリティ)

このゲームは完全なCG（コンピュータグラフィック）取り込み画面のみによって構成されたアドベンチャーゲームだ。プレイヤーはCGによって作りだされた館の中を自由に移動し、隠された謎を解いていく。レイトレーシング技術で描き込まれた館の内部は、今までのゲームとは趣の違う画面効果を出すことに成功している。



⇧見事に再現された仮想空間。ＣＤ－ＲＯＭならではの技術だ



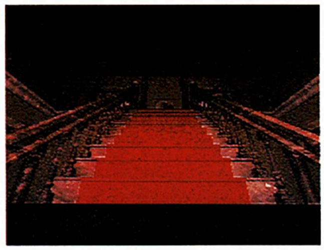
⇧画面写真では表現できないが、光線の加減によって色彩が変化する



『メガドライブ FAN』1993年9月号掲載

主人公の視点からストーリーが進行していく

　このゲームの場合、画面中に表示されるのはアイテム選択画面以外、プレイヤーの視点から見た風景だけである。基本的に方向ボタンだけで主人公を操作していくシンプルなシステムになっている。プレイヤーは自分の行きたい方向や見たい方向に方向ボタンを押すだけでいいのである。実際に自分が、館の中にいるかのように。



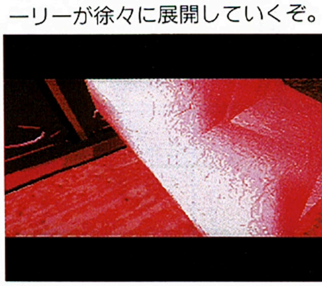
⬆文字による説明はなく、すべて視覚と聴覚で判断するのだ

隠されたアイテムを探し出せ

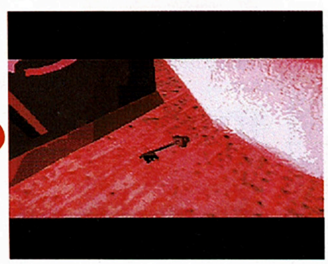
　館の中には多くの部屋があるのだが、最初からどの部屋へでも入れるわけではない。鍵のかかった部屋や扉のない隠し部屋なども存在する。これらの部屋に入るには鍵などのアイテムが必要になってくるのだが、そのアイテムは館のどこかに隠されているのだ。アイテムを入手することによってストーリーが徐々に展開していくぞ。



⬆アイテムは使うときにだけ、グラフィックが画面下に表示される



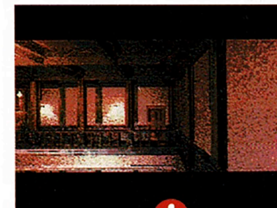
⬆調べたい方向に移動させると、画面がぐぐっとアップに切り替わる



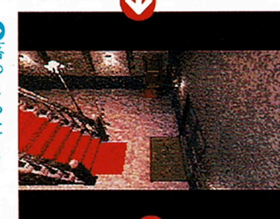
⬆アイテム等が隠されている場合、さらに画面が切り替わっていく

カーソルやアイコンは使わない

　今までのこういった3Dタイプのアドベンチャーゲームの場合、カーソルやアイコンを使って様々な場所を調べたり、行きたい場所を画面に表示される文字によって決定したりしていた。この『夢見館の物語』の場合は、アイテム以外には主人公の目に見えるもの以外は表示されない。調べたりする時は気になる場所に主人公を近づけてみなければならないし、移動する場合には館の構造を把握して、主人公自身を歩かせていかなければならないのだ。

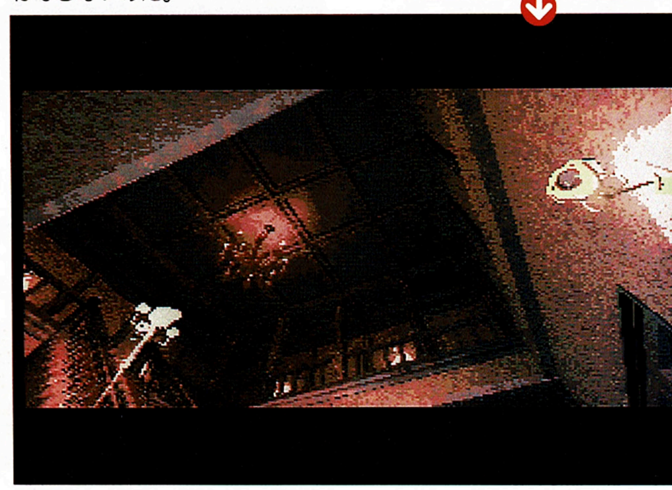


⬆手すりの向こうは？



⬆落っこちたー！

アーレー



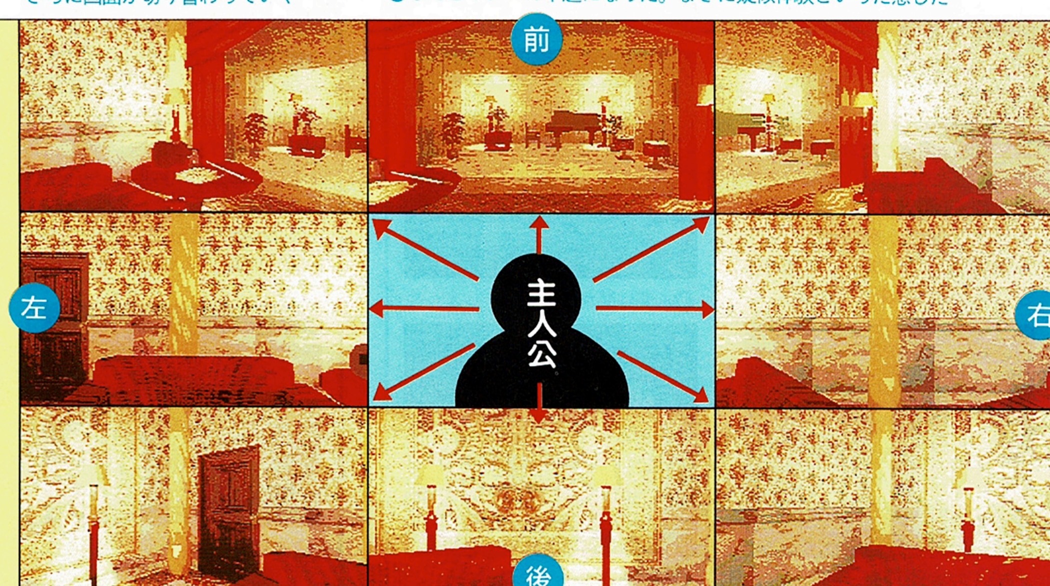
⬆なんと１Ｆへの早道になった。まさに疑似体験といった感じだ

360° ぐるっと切り替わる視点

　あたかも自分がこの館の中にいるかのように感じさせられるのがこのゲームの特徴。プレイヤーは、主人公の視点で、360°跡切れることなくまわりの景色を見ることができるのだ。



⬆見る方向は部屋によっては限られるものの、360°すべてが視野に入る



満月の夜にのみ現れる館、それが夢見館なのだ

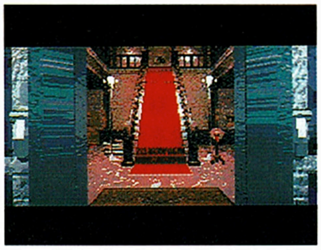
満月の夜、森の中に忽然と現れた謎の洋館。迷い込んだ妹を探すために、主人公も館の中に足を踏み入れた。そして館の中で主人公を待っていたのは館の住人たち。しかし彼らは人間ではなかった。いや、人間の姿を捨て、蝶の姿を手に入れた人々というべきだろう。

彼らの話によると、この館の主人は『狩人』と呼ばれていて、人間を蝶の姿に変えることができるという。そして、この館は満月の夜にだけ月の光の魔力によって現れ、夜が明ければすべては消え去ってしまうのだと。

まずは館の中を歩きまわり、館の構造を把握し、館に関する情報を集めておこう。



館の外見。立派な造りの洋館だ



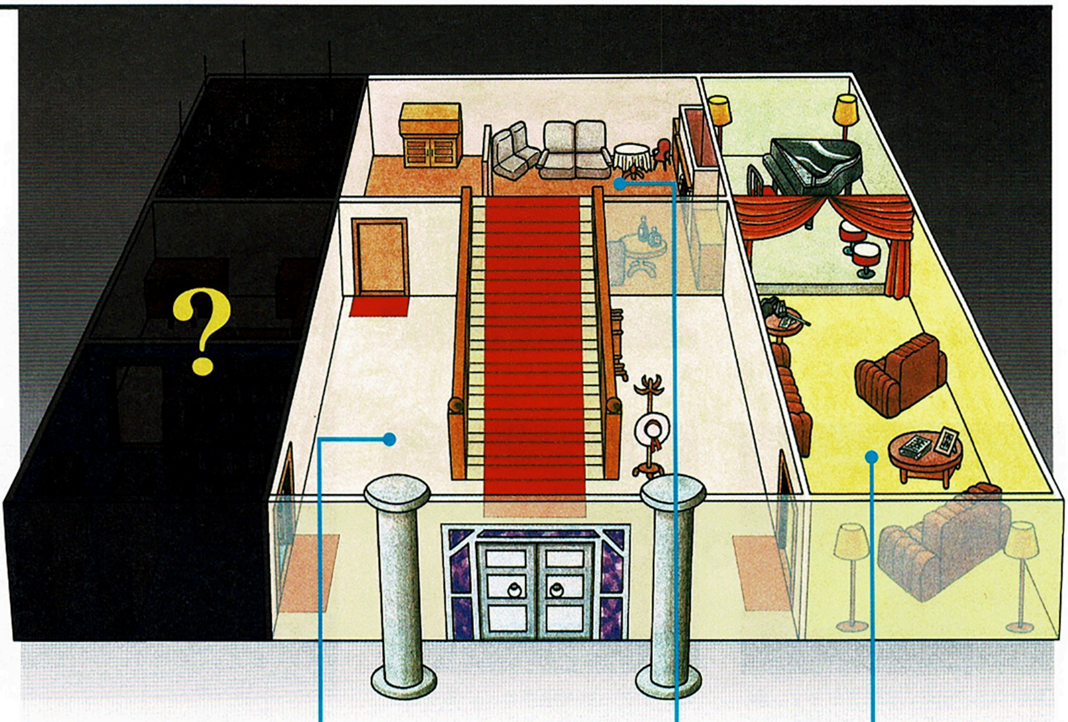
館の扉が開く。この先には何が！

1F

正面玄関から入るとそこはホールになっている。正面には2Fに昇る階段があり、まわりを見回すと何か所かドアがあり、ホールを囲んでまわりに部屋があるという構造になっているのがわかる。また階段の下にも小部屋があり、階段の下を通り抜けられるようになっている。

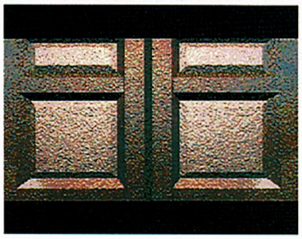


まさに館の中心となるスペース。どの部屋に行くときも通過する場所

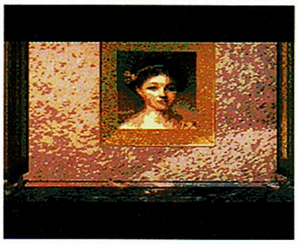


ホール

この館の中心的なスペース。正面玄関は一度入ったが最後、ここからは絶対外に出ることはできない。ホールの壁には多数の絵画が掛けられており、館の主の人柄がしのばれる。ハンガーには妹の帽子がポツンと掛かっている。



玄関は開かなくなってしまった



多くの絵画が飾られている



階段の下にも小部屋がある

暖炉のある部屋

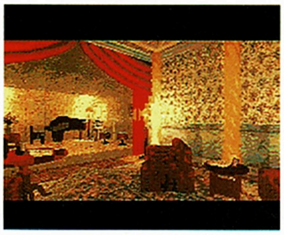
部屋の一番奥に暖炉がある。サイドボードがあったり、テーブルの上には洋酒のボトルなどが置かれてたり、談話室として使われているようだ。どんな人たちがこの部屋で歓談しているのだろう。



何となく怪しい雰囲気の暖炉だ。手前の洋酒も気になるぞ

音楽家の部屋

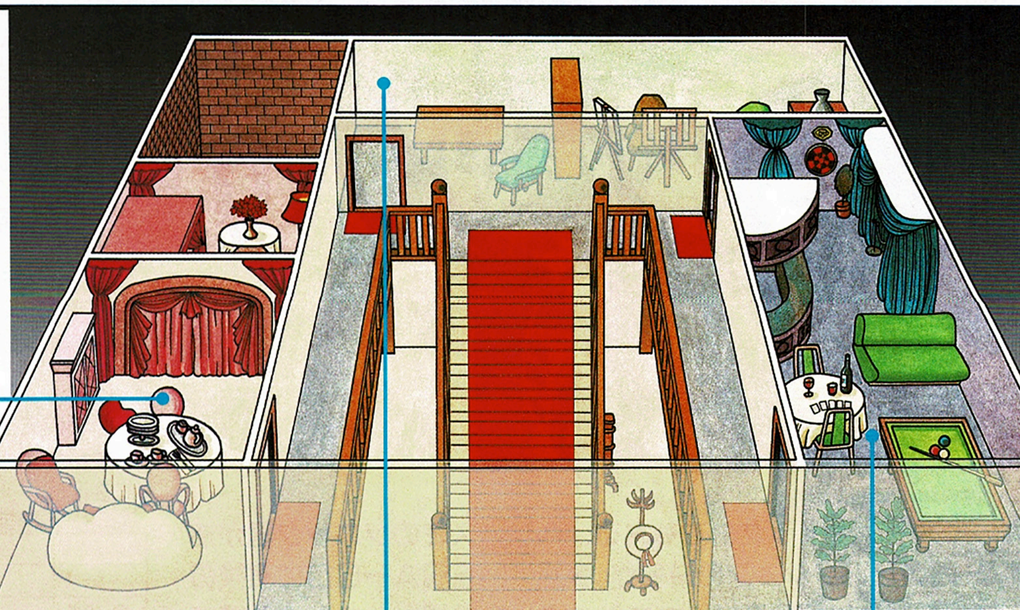
部屋の奥がちょっとしたステージになっていて、グランドピアノが置かれている。手前には演奏を鑑賞する人が座るソファーが置かれている。この部屋にいる蝶は主人公に早く逃げろという。



部屋の奥には大きなグランドピアノが。リッチな雰囲気だ

2F

正面階段を昇ると2Fだ。構造的には1Fとあまり変わらない。ホールの吹き抜けを囲んで廊下があり、3つの部屋につながっている。2Fには何度も足を運ぶことになるはずだ。

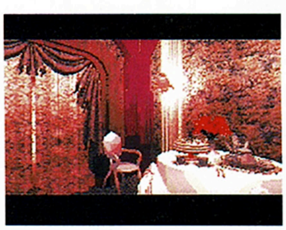




階段を昇って2Fへ。テラス状に吹き抜けに張り出した廊下がある

少女の部屋

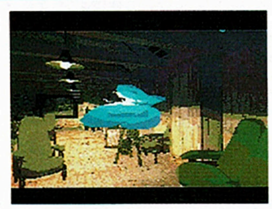
ピンクを基調にしたカラフルな色調の部屋。テーブルの上にはケーキが並び、華やかな雰囲気のある部屋だ。この部屋の奥にベッドがあり、寝室になっている。やたらと明るい蝶（少女）がいる。



ピンク系で統一された内装

画家の部屋

イーゼルや描きかけの絵画などが並ぶ部屋。人間だった頃は絵描きだったという蝶がいて、主人公に、蝶になりたいのなら狩人に会えという。この部屋のどこかには秘密が隠されているらしい。



画家志望だった蝶



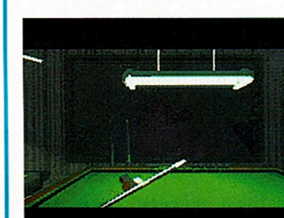
イーゼルには描きかけの絵が



蝶になりたいのなら地下にいって狩人に会えという

プレイルーム

ビリヤード台やダーツなどが設置されている部屋。ホームバーらしき設備もあり、館の住人たちの憩いの間なのかもしれない。この部屋には主人公にヒントを教えてくれるある物が存在する。



プールバーに来たみたいだ

まだまだ謎に包まれた夢見館

今回は館の間取りを中心に紹介した。ゲームでは何度もこれらの部屋に足を運ぶことになる。また今回紹介できなかった部屋も何か所かある。それらはアイテムや隠し通路を通らないと入れない所なのだ。さらにその先には地下に通じる秘密の扉も隠されているらしい。物語の核心部分はその地下にあるようだ。



窓も扉もない怪しい部屋。どうやったら外に出られるのだろう



階段下の小部屋も何か秘密がありそうな雰囲気がするぞ



蝶の標本が並んだ戸棚。なぜこんなに蝶が集められているのか？



ライティングされた額縁。これだけが特別な扱いのようだが…



薄暗い部屋の奥にある扉。こいつの向こうはどこなのだろう

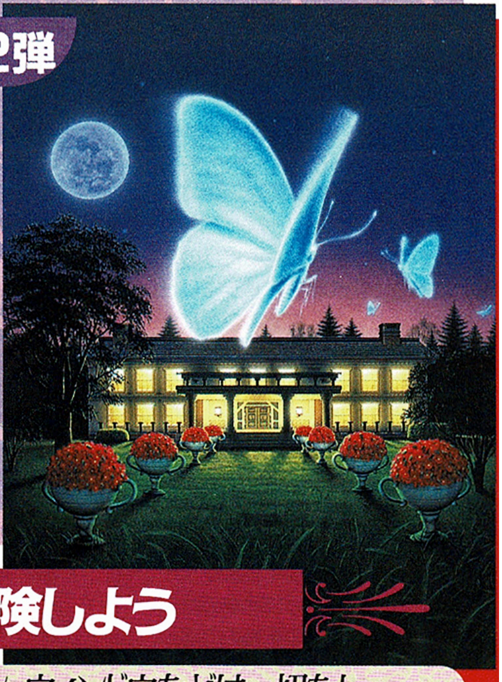


地下へと続くと思われる階段を発見。いよいよストーリーは核心へ

New

驚異の3D映像！バーチャルシネマ第2弾

夢見館の物語
ゆめみやかたのものがたり



発売予定日	12月10日	ジャンル	アドベンチャー/バーチャルシネマ
メーカー名	セガ	継続機能	バックアップメモリ
予定価格	7800円（税別）	その他の機能	――――
メディア（容量）	CD-ROM	現在の開発状況	100%

光る蝶に導かれ、謎の洋館に迷い込んだ妹を助け出せ。CD-ROMの大容量を駆使して作られた仮想空間への冒険が始まる。セガ渾身のバーチャルアドベンチャー。

CGで創られた仮想空間を冒険しよう

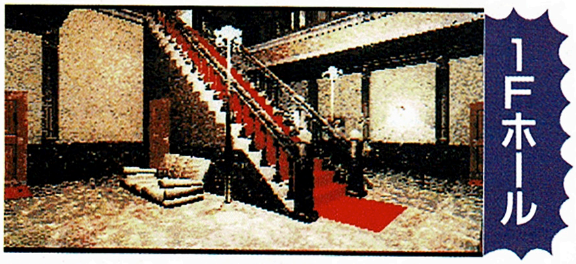
CG（コンピュータ・グラフィックス）のみで構成された仮想空間の中を冒険するアドベンチャーゲーム。キャラクタ操作の入力は方向ボタン、メッセージは音声のみなど、新しいゲーム性を追求したシステムを採用している。



⬆モニターの内部に作られた仮想空間を自由に冒険するのだ

主人公の視点ですべてが見える

この『夢見館の物語』の場合、プレイヤーは主人公である少年になりきることになる。そして館の中を移動し、隠された秘密を解いていくのだ。レイトレーシング技術を駆使して細部まで表現された空間はまさにバーチャルリアリティ感覚。画面に表示される風景もすべてこの少年の視野そのものとして再現されている。少年が移動すれば風景も移動にあわせて変化し、途切れることはない。例えば少年が360°回転したとすれば、風景もクルッと360°ついてくるのだ。途中で画面の切り換えなどは一切なし。また少年の視点のため、すべての風景が少し見上げる感じに描かれている。この細かいところまでのこだわりも、仮想空間というウソの世界の中にできるだけリアリティを追求した結果にほかならない。



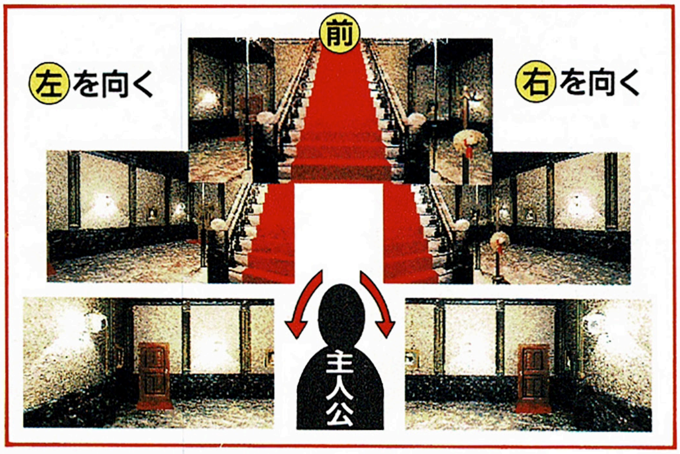
⬆1階の左隅からホール中央を見たところ。奥行きが実感できる



⬆2階の廊下からホールの吹き抜けを眺めている。上下の広がりがわかるだろうか

アイコン、ウィンドウなどは一切なし

できるだけリアリティを追求するという意味で、操作方法も斬新だ。今までのアドベンチャーゲームのように移動したい場所をウィンドウで指定したりはしない。すべて方向ボタンで前後左右に動いていくのだ。画面中に気になるものがあった場合も同様、方向ボタンのその方向を押せばそれに近づいていくことになる。もちろん障害物があったりすると、ぶつかってしまうのだ。



隠されたアイテムを探せ

アイテムを取ったりするときも同じで、アイテムに最大に接近することによって手にいれることになる。アイテムを使用するときだけ、アイテムの絵が表示される。



⬆アイテムを探すときは、まず調べたい方向を向く



⬆さらに方向ボタンの上を押して調べたいところに接近する



⬆アイテムがあれば、アイテムは拡大表示され入手したことになる

『メガドライブ FAN』1994 年 1 月号掲載

CG技術の進歩がこのゲームを可能にした

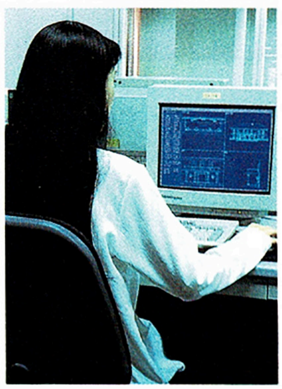
CD - ROMの大容量を利用したゲームは今までにもたくさんあった。しかし、このゲームほどCD - ROMの力を感じさせるゲームは存在しなかったのではないだろうか。ゲームの中に完全な仮想空間を再現するという、今までになかったコンセプトで作られたこのゲームは、開発の工程も今までのものとはかなり違うようだ。



蝶の動きのアニメーションのために作られた動きのパターンだ

制作にはワークステーションが大活躍

ゲームの中に一つの仮想空間を作り上げる。これは今までのゲーム開発とは違った作業が必要となる。このゲームの場合、プログラムの大半はCGデータで占められているわけだが、このデータはCG用のワークステーションによって計算されたものなのだ。この結果、グラフィックの工程は大幅に省力化できたわけだが、逆にその膨大な基礎データを作るためには大きな労力が必要だったのだ。



このワークステーションで画像を制作

①設計図を作る

このゲームの制作工程が今までのゲームと大きく違うというのは先にも触れたが、もっとも違う点は空間を再現するための設計図から作られたという点だろう。このゲームの舞台となる館の3面図を始め、細部にいたるまで細かな設計図が作られた。これらの設計図はコンピュータにデータを入力するためのもので、リアルで矛盾のない館を表現するために、実際に建物を建てるのと変わらないくらい正確な設計図が作られた。この設計図をもとにさまざまな数値が割り出され、入力されていった。



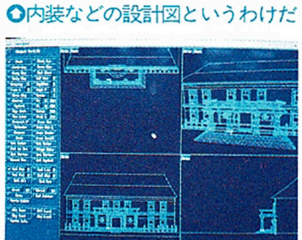
内部のイメージイラスト



内装などの設計図というわけだ



館の設計図がまず作られた



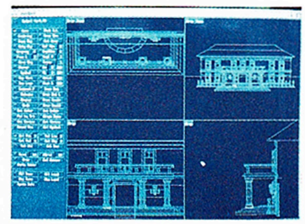
外観をコンピュータで再現する

②ワークステーションで計算する

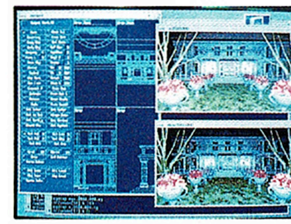
設計図から割り出された数値はシリコングラフィックス社製のCG制作用ワークステーション（パソコンの上位機種）で映像化された。このシリコングラフィックス社製のコンピュータは、映画『ジュラシック・パーク』をはじめ、各方面のCG製作現場の最前線で活躍している。



このワークステーションのおかげで今までのものとはくらべものにならないリアルな画像が実現



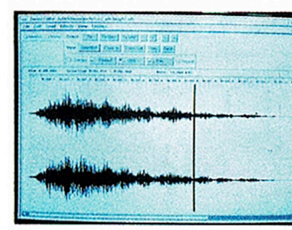
大まかな外観ができあがったら、次に色などの細かな部分の数値を入力していく



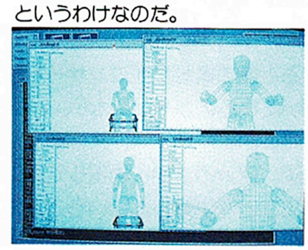
色がついてだんだんとそれらしくなってきた。外観はこれでほぼ完成だ

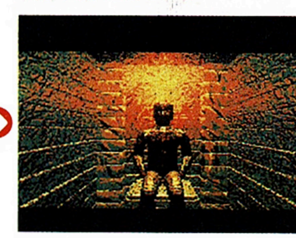
③完成!!

こうして出来上がったCGにゲームとしても部分を付け加えていく。例えばドアの開閉など動く部分、効果音、セリフなどだ。かなり短縮した説明だったが、とにかくこのような工程を経て、まったく新しい試みのゲームが完成したというわけなのだ。

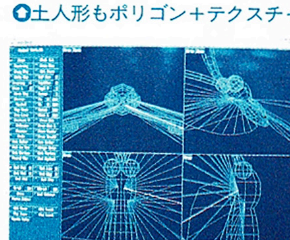


効果音もコンピュータで計算され、入力されていく





土人形もポリゴン＋テクスチャーマッピングで作られていく



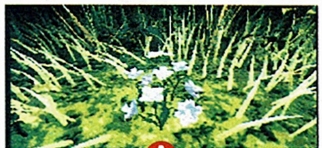


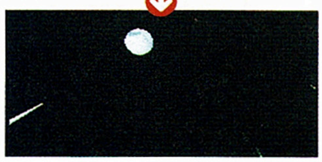
蝶の細かなディテールまでも計算されリアルなグラフィックになる

狩人の館に迷い込んだ妹を救出しろ

満月の夜、光る蝶に導かれて謎の館に迷い込んでしまった妹。この満月の夜だけに現れるという館に入ってしまった人間は、館が消えると同時にみな蝶になってしまうというのだ。一刻も早く妹を発見し、館から脱出するのだ。

森の中で光る蝶を見つけた妹は、蝶の後を追いかけていってしまった





妹の後を追いかける兄の頭上には満月が妖しい光を放っている



森の奥には今まで見たことのない館が姿を表していた

1F ホール

この館の最大の空間であるこのホールは、館のエントランスであると同時に各部屋への連絡路の役割ももっている。1階や2階のほとんどの部屋へは、このホールを通って行き来することになる。ゲーム中、もっとも頻繁に通過する場所なのだ。

構造的には2階までの吹き抜けになっていて、玄関から入ると中央に2階への階段があり、2階へはホールを囲むようにテラス状の廊下が設置されている。階段の下は小部屋になっていて、左右から通り抜けができる構造だ。

このホールの壁は数多くの装飾画によって飾られていて、館の主の趣味を反映しているようだ。



この館の中で最大の空間だ。もっとも頻繁に通る場所でもある



2階へ続く階段の下にも小部屋があり左右への通り抜けが可能

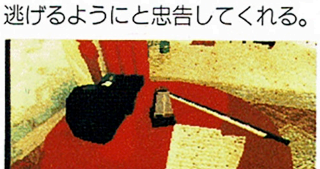
1F 音楽家の部屋

玄関を入り、すぐ右側にある部屋。部屋に入ると手前にソファがあり、奥にはちょっとしたステージがしつらえられている。ステージにグランドピアノが置かれているのが目につく。それ以外にもバイオリンやフルートなどの楽器もあって、小さなコンサートなどが開けるようになっている。もしかすると館の蝶たちがコンサートを開いているのかもしれない。

この部屋にいる蝶は女性で元音楽家。自分の才能に絶望して蝶になることを決意したということだが、蝶になってしまったことを後悔しているようだ。この部屋に主人公が入るたび、早くこの館から逃げるようにと忠告してくれる。



このステージではどんな音楽が奏でられていたのだろうか



音楽家の部屋ということで、部屋のあちこちに楽器が置かれている

1F 暖炉のある部屋

ホールの左奥にある部屋。部屋の一番奥に暖炉があって、リビングのようだ。派手な装飾品はなく落ちついた雰囲気が漂っている。この部屋にはゲームをセーブするとき必要な「日記」がある。まずそれを手に入れよう。



部屋の奥には暖炉がしつらえられている。のぞき込むと中は真っ暗



落ちついた感じの部屋だ。住人たちの憩いの部屋といったところか



暖炉の前に立って、部屋の入口方向を見ているところ

1F 標本室

この部屋には蝶の標本がぎっしり並べられていて、ちょっと異様な雰囲気だ。この部屋にいるのは人間だったころは蝶の研究家だった男で、蝶の姿に魅せられたあげくとうとう人間の姿を捨ててしまったという。ちょっとアブナイ感じのする男で、主人公にも早く蝶になってしまえという。

最初にこの部屋に入るには、どこか別の部屋から入らなければならない。逆に出ていくときは、隣接する書庫を通り抜けてホールに出ることができる。



部屋中狭しと並べられた蝶の標本。今風にいうと蝶フェチですかね



机の上には研究で使ったと思われる器具が並んでいるぞ

1F 書　庫

ホールの階段に向かって左側のドアが入口。ただし、最初はカギがかかっていて入ることはできない。この部屋のどこかに館の謎に関する重要なヒントが隠されているらしい。部屋の中をよく探してみよう。



薄暗い部屋の中には、さまざまな多数の書物が収納されている

1F 閉ざされた部屋

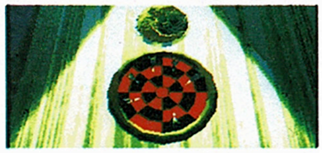
館のどこかに存在する怪しい部屋。出入口らしきものは存在していない。どこかに、地下へ進むための仕掛け、いわばこの館の最大のカラクリがこの部屋に隠されているようだ。館の中からヒントを探して地下に進もう。



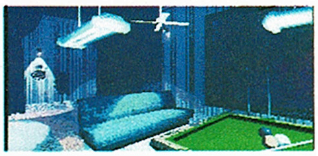
怪しげなレリーフと吊るされた多数のろうそく。一体なんだろう

2F　プレイルーム

ビリヤード台、ダーツ、ホームバーなどを備えた娯楽室。この部屋の住人は、ギャンブルが大好きという、少々おせっかいなおばさん（蝶）だ。主人公が一人で妹を助けられるか賭けをしようなんてことをいってくる。



ダーツの的の上にもあのレリーフが飾られている



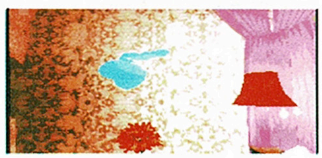
部屋の中央にはビリヤード台が置かれ、他にもトランプなどが見える



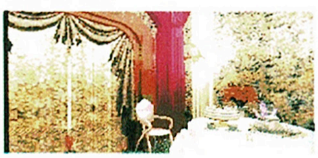
壁には中身のない額縁が意味ありげに飾られている

2F　少女の部屋

明るい少女（蝶）のいる部屋。部屋は手前がリビングで奥が寝室になっている。女の子の部屋らしくピンクを基調としたカラフルな色彩の内装。人間のお客は久しぶりということで、主人公にお茶を勧めてくる。



部屋の奥はベッドルーム。女の子の寝室に入るなんて、なんかH



華やかな部屋の内装。この部屋の住人の性格を表しているようだ



リビングのテーブルの上にはお茶とケーキが用意されている

2F　画家の部屋

人間だったころは画家志望だったという男（蝶）のいる部屋。部屋の中にもイーゼルにかけられたままの絵が残されていたりする。この男は夢を捨てさるために蝶になったという。しかし、どこか蝶になってしまったことへの後悔の念がうかがえる。この部屋にも、あるカラクリが隠されているらしいのだが…。



いかにも画家の部屋といった感じで、絵画がたくさん置かれている



蝶になることは夢を追いかけることをやめることだと教えてくれる

ドアのすぐ脇にある怪しげな絵。印象派の作品かな？





近づいてよく見ると、なんだか動物の顔みたいだ

B1F　地下につづく階段

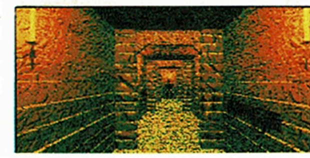
この隠された階段を発見できれば、物語もいよいよ核心部分へ進んでいくことになる。はたして妹は無事なのだろうか。階段の途中で上を見上げると、館の仕掛けの一部と思われる巨大な歯車がいくつも並んでいて不気味だ。



ようやく発見した地下への階段。この下に妹がいるのか？

B1F　地下の廊下

階段を降りてくるとこの廊下に出てくる。廊下の突き当たりには怪しげな土人形が座っている。まるで侵入者を見張る警備の兵士といったところか。そのわりには、側に近づいてもなんの反応もないのだが…。



廊下の奥には変な泥人形が座っている。ピクリとも動かない



アレッ、さっきとポーズが違う。うわ〜！動いてるじゃないか



ヒエ〜！

追ってきたぞ。うっひゃ〜！お助けくださ〜い

B1F　花に囲まれた部屋

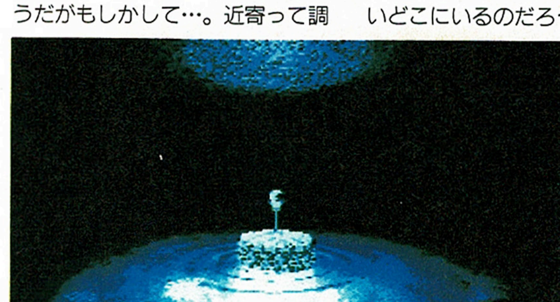
薄暗い部屋の中にはさまざまな花が生けられている。この花が口口にいろんなことをしゃべりあっているから怖い。なにやら、もうすぐ仲間が増えるということをよろこんでいるようだ。まったく冗談じゃないぞ。



暗い部屋の中に見事な花が並んでいる。一体この部屋はなんだ

B1F　狩人の部屋

ついに主人公はこの館の最深部にたどりついた。「狩人」と呼ばれるこの館の主の部屋だ。部屋の中は薄暗く奥のほうまでは見えないが、部屋の中央にポツンとなにかが光っている。よく見ると蝶のようだがもしかして…。近寄って調べてみたいのだが、床には深い闇が広がっているてこのままでは近づくことはできそうにない。なんとかしなければ。それにもう一つ気になるのは、そう未だに姿を現さない館の主「狩人」。彼はいったいどこにいるのだろうか。



あそこに見えるのは

部屋の中央にポツリと光るものが、もしかして、ああっ！